NES-ST-ESP

STREET GANGS

™

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

This game is licensed by Nintendo® for play on NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

1. Este Game-Pak es un objeto muy delicado. Hay que mantenerlo en todo momento ale jado de temperaturas muy altas y choques mecánicos. No intentes nunca desmontarlo por ninguna razón.

2. No dejes nunca que se humedezcan los terminales ni los toques con tus manos desnudas. Esto podría producir daños.

3. No limpies la carcasa con disolventes de ningún tipo, como diluyente, bencina, alcohol, etc.

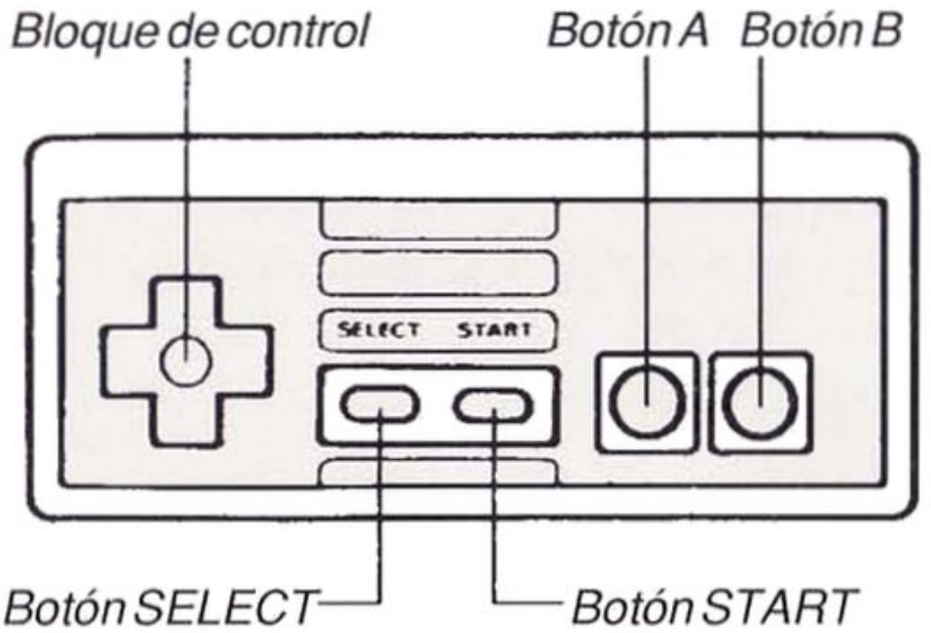
4. Si juegas este juego durante un largo período de tiempo, te aconsejamos te tomes un corto descanso de 10 a 15 minutos cada 2 horas, por tu salud.

¡Alerta a todos! River City se ha convertido en la víctima de un gang de malhechores... ¡Slick, el más peligroso jefe de banda de la ciudad no vacilará en ir hasta los confines del horror para doblegar a la población entera a su propia ley!

«A todos los habitantes de River City: la Universidad está bajo mi dominación; la amiguita de Ryan fue tomada como rehén y corre el peligro de pasar un mal rato si mis exigencias no son satisfechas rápidamente...
¡Alex y Ryan, ya se los advertí: si se intrometen ustedes en este asunto, van a sufrir ustedes la refriega de su vida!»

Afortunadamente, Alex y Ryan no tenían clase ese día, y además, no son las amenazas de Slick lo que va a impedirles tratar de liberar a los rehenes...

DESCRIPCION Y UTILIZACION DE LOS MANDOS



Botón START: ..... comienzo del juego, y luego, durante el juego, pausa y opciones.
Botón SELECT: ..... durante el juego, te muestra la energía y el dinero que te queda.

SELECCION DEL NUMERO DE JUGADORES

Coloca el cursador con el bloque de control sobre 1 PLAYERS (1 jugador) ó 2 PLAYERS (2 jugadores).
Botón START: ..... acceso al juego
Botón SELECT: ..... te permite inscribir el nombre de tus personajes

DAR UN NOMBRE A TUS PERSONAJES

Para inscribir un nombre: selecciona las letras (5 como máximo) utilizando el bloque de control.

AHEAD = ... avance
BACK = ... retroceso
ERASE = ... borra la línea.
Regreso al juego: ..... aprieta el botón START.

Una vez que hayas escrito su nombre, desplaza la flecha hacia END y aprieta el botón A

OPCIONES DE JUEGO

Selecciona una opción utilizando el bloque de control.
Valida la opción apretando el botón SELECT.

MESSAGE SPEED = TIEMPO DE EXPOSICION DE LOS MENSAJES EN LA PANTALLA
SLOW = ... LENTO
NORMAL = ... REGULAR
FAST = ... RAPIDO

SKILL LEVEL = NIVEL DEL JUGADOR

NOVICE = ... PRINCIPIANTE
ADVANCED = ... AVANZADO

PANTALLA DE JUEGO

En la parte alta de la pantalla, cuando aprietas el botón SELECT, aparece el indicador de energía o la cantidad de dinero que te queda. En la parte baja: mensajes durante el juego.

OPCIONES DURANTE EL JUEGO

Durante el juego, si aprietas el botón START, te colocas en posición de pausa y puedes seleccionar alguna opción.

BELONGINGS = INVENTARIO

Puedes consultar el inventario de los objetos o de los víveres comprados. Cuando compras en un almacén algún bien para llevar, esta pantalla te da la posibilidad de consumirlo o de utilizarlo. Los zapatos y los libros están marcados con un # que muestra que los estás utilizando.

PASSWORD = SANTO Y SEÑA

Las letras colocadas sobre las rayitas blancas en la parte superior de la pantalla representan tu santo y seña. Cada santo y seña es una combinación única que te da acceso a la pantalla de tu situación, y que te permite conservar tu posición; en particular, los jefes de banda eliminados no volverán ya a molestarte.
El santo y seña está constituido por las 3 líneas de letras: anótalas muy cuidadosamente.

Para introducir un santo y seña: selecciona las letras por medio del bloque de control.
AHEAD = ... avance
BACK = ... retroceso
ERASE = ... borra la línea.
Una vez que hayas escrito tu santo y seña, coloca la flecha sobre la posición END (fin) y aprieta el botón A.
Regreso al juego: aprieta el botón START.

STATUS = SITUACION

Puedes consultar tu situación en cualquier momento...
El nivel de las características siguientes aparecen en la pantalla:

PUNCH = PUÑETAZO: ..... Indica el «punch» de tus puñetazos.
KICK = PATADA: ..... Indica la fuerza de tus patadas.
WEAPON = ARMA: ..... Indica la potencia de tus armas.
THROWING = LANZAR: ..... Indica tu potencia de lanzamiento de armas.
AGILITY = AGILIDAD: ..... Tu rapidez de acción y de desplazamiento.
DEFENSE = DEFENSA: ..... Indica tu capacidad de defensa. Entre mayor sea la cifra, mayores son tus poderes defensivos.
STRENGHT = FUERZA: ..... Indica tu fuerza.
WILL POWER = VOLUNTAD: ..... Indica tu fuerza de carácter y de voluntad. Incluso en caso de debilidad, tu furor por vencer te dará ánimos.
STAMINA = RESISTENCIA: ..... Indica el estado de tu resistencia. ¡Cuidado! El carecer de resistencia puede resultarte fatal.
MAX POWER = ENERGIA MAXIMA: ..... Indica cuánto te queda de energía. Entre más alta permanezca la cifra, más fácilmente ganarás resistencia.

Pantalla de opciones: Botón B. Regreso al juego: Botón START

LEVEL = NIVEL

Durante el juego, puedes cambiar el nivel de dificultad o el tiempo de exposición de los mensajes en la pantalla. Regreso al juego: aprieta el botón START.

MANDOS SENCILLOS DE JUEGO

Para desplazarte: utiliza el bloque de control.

Para saltar: aprieta los botones A y B al mismo tiempo.

Para dar un puñetazo: aprieta el botón A.

Para correr: aprieta dos veces la flecha en la dirección seleccionada.

Para dar una patada: aprieta el botón B.

Para saltar corriendo: durante una carrera, aprieta los botones A y B al mismo tiempo.

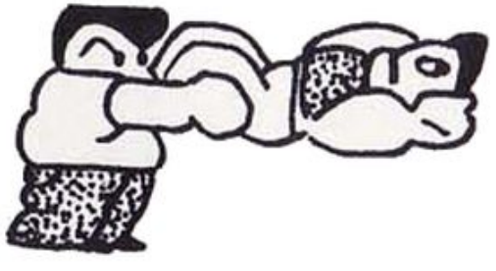
MANDOS SENCILLOS DE JUEGO

Para tomar un arma: aprieta el botón A ó el botón B cuando estés al lado de un arma.

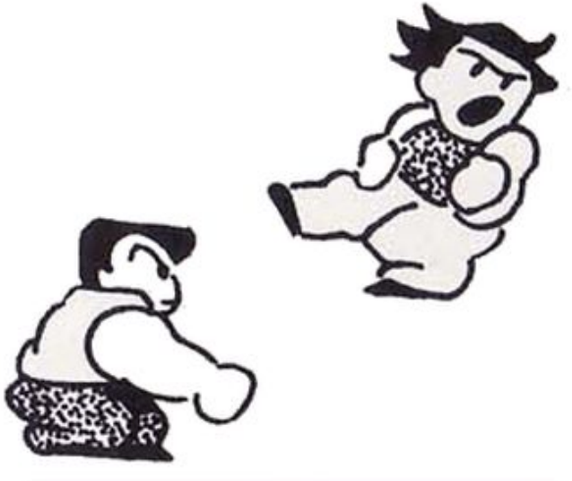
Para utilizar un arma: cuando tengas un arma entre las manos, aprieta el botón A.

Para lanzar un arma: cuando tengas un arma entre las manos, aprieta el botón B.

Para atrapar a un enemigo: cuando estés a su lado, aprieta el botón A ó el botón B.



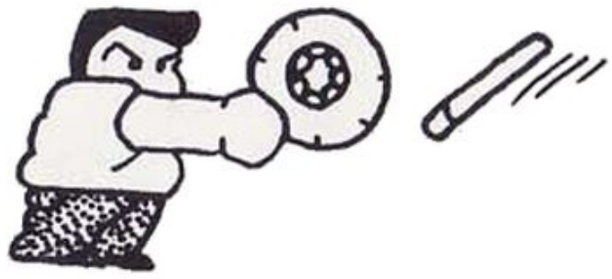
Para utilizar a un enemigo como arma: después de haberlo atrapado, aprieta el botón A.



Para arrojar a un enemigo: después de haberlo atrapado, aprieta el botón B.

TECNICAS ESPECIALES

Para bloquear un ataque enemigo: da un puñetazo o una patada.



Para bloquear un ataque con arma: utiliza tu arma para contrarrestar el ataque.

Para atacar con salto: este ataque es posible cuando te encuentras contra un muro.

Para dar una patada sobre un arma: puedes proyectarla contra un enemigo.

Para saltar muy alto corriendo: cuando hayas dado ocho pasos corriendo, puedes saltar muy alto.

Para atrapar a un enemigo y su arma: cuando un enemigo se halla montado sobre un arma, puedes levantarlos juntos.

TECNICAS ESPECIALES

Para saltar sobre un arma: cuando estés cerca de una arma (p.ej una caja) puedes subirte en ellos.

Para atacar a un enemigo desde un arma: cuando estés sobre un arma, puedes atacar a un enemigo.

Para saltar sobre el arma de un enemigo: puedes saltar sobre un arma empuñada por un enemigo.

Para subirse a un neumático: si te subes a un neumático que rueda, puedes perseguir a un enemigo.

Tótem humano: si un enemigo atrapa una caja, un neumático o un bote de basura, haz lo mismo y después salta por arriba: así formarás un tótem humano...

Regreso al remitente: si un enemigo te envía un proyectil, toma un bastón y batéalo... ¡El combate se convertirá casi en un partido de béisbol!

LOS GANGS

GENERIC DUDES: Huraños y violentos, les gustan las armas, quizá para disimular mejor su debilidad. Tienen una vieja cuenta por ajustar con Ryan.

FRAT GUYS: Estos pobres niños consentidos son en realidad de carácter débil; huyen al menor peligro, y sólo son amenazadores con un arma entre las manos. Les encanta lanzar piedras, cadenas, y todo lo que encuentran a mano.

JOCKS: Son muy aficionados a las técnicas de combate con carreras a pie y saltos. Armados, prefieren el combate cuerpo a cuerpo. Desde hace mucho tiempo le tienen ojeriza a Alex y esperan atraparlo en la más próxima ocasión.

HOME BOYS: Son a veces lentos para reaccionar, pero cuando atacan lo hacen con una rabia inaudita desplegando mucha energía.

MOB: Estos «corriosos combatientes» son sólidos pero su defensa es muy mala. Aprecian en especial las ruedas usadas de los mobs...

SQUIDS: Estos «cabezas de huevo» son especialistas en ataques con los pies y en saltos. Si por desgracia cae un arma entre sus manos, no tardarán en arrojártela al rostro.

INTERNATIONALS: Este grupo de estudiantes extranjeros prefiere sobre todo el combate a manos limpias, y son célebres por sus puñetazos derribadores...

COWBOYS: Sus piernas les sirven apenas a mantenerlos de pie, y sólo son temibles con un arma entre las manos ¡entonces sí mucho cuidado!

THE PLAGUE: ¡Huye de ellos como de la peste! Muy poderosos, atacan con frecuencia usando pedazos de tubo.

LOS PERSONAJES

MOOSE: De carácter débil y gamberro de segunda especie, se deja manejar fácilmente por ROCKO.

BENNY & CLYDE: Pérfidos y astutos, sólo vienen a la ciudad para participar en un buen pleito.

ROCKO: Es el jefe de la banda de los MOB. Aunque buen atacante, es no obstante fácil a desestabilizar.

BLADE: Uno de los ZOMBIES; es violento e impresionante, pero su apariencia es engañosa.

MOJO: Otro ZOMBIE del que es mejor desconfiar, sobre todo si está armado.

TURK: Otro ZOMBIE más; piensa y actúa con rapidez y descontrola a sus adversarios con sus movimientos rápidos.

LOS PERSONAJES

THOR: Hijo de un rico banquero de la ciudad, es el jefe de los ZOMBIES.

IVAN: Guardián de la puerta de RIVER CITY de los DRAGON TWINS, conoce numerosas artimañas y resulta un temido adversario.

OTIS: Aunque no es muy fuerte, es de imaginación aguda y desconcierta a sus adversarios con tácticas complejas...

TEX: Terco como una mula, forma parte de los COWBOYS; es muy poderoso con un arma entre las manos...

¿COMO GANAR DINERO?

Puedes ganar dinero venciendo a tus adversarios.

GANGS

Generic Dudes	50¢
Frat Guys	55¢
Jocks	60¢
Home Boys	75¢
Mob	90¢
Squids	$1,00
Internationals	$1,50
Cowboys	$1,20
The Plague	$1,25

LOS PERSONAJES

Moose	$2,25
Benny	$2,50
Clyde	$2,50
Rocko	$3,00
Blade	$3,50
Turk	$3,50
Mojo	$3,50
Thor	$3,75
Otis	$4,00
Ivan	$8,75
Tex	$9,50
Randy	$18,00
Andy	$18,00
Simon	?

ARMAS

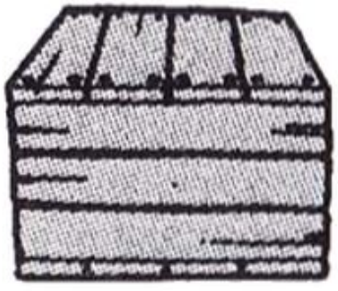
Puedes encontrar estas armas en las manos de tus enemigos, o tiradas en el suelo.

Tubo de fierro

Garrote

Cadena

Bote de basura



Caja

Neumático

Knuckle

Piedras

LOS DIFERENTES LUGARES DE RIVER CITY

Grotto Mall
Waterfront Mall
Flatirons Mall
Oak Hill Mall
Sherman Park

Capitol Ave. Bridge
WSL Co. Warehouse
Armstrong Thru-way
Vacant 3rd Wheel Factory
Sticksville

Downtown
Burb Village
River City High
Cross Town High

LAS TIENDAS

Existen tres tipos de almacenes:
- A) Para llevar
- B) Para consumir en el lugar
- C) Para llevar y para consumir en el lugar

¿Cómo comprar en los almacenes?

Cuando entras a un almacén, el vendedor o la vendedora te pregunta qué deseas. Escoge en el menú utilizando el bloque de control, y valida tu selección apretando el botón A. En caso de dos jugadores, uno selecciona después del otro.

En ciertos almacenes existe un menú principal con diferentes artículos que disponen a su vez de su propio menú. Si aprietas el botón B, regresas al MAIN MENU (menú principal).
Después de haber pasado tu pedido, te preguntan: «IS THAT ALL?» (¿es todo?). Si seleccionas YES (sí), sales del almacén. Si seleccionas NO, pasas otro pedido.

Lista de almacenes

Bookstore = Librería: aquí venden los famosos libros que te enseñan el secreto de las mejores artimañas de combate...
Coffee Shop = Café: en caso de fatiga, ven a descansar y a refrescarte un poco, sin gastar mucho dinero...
Bread Shop = Panadería: es sin duda el almacén más barato, pero no bastará para saciar tu apetito si tienes mucha hambre...
Drugstore: cuando sientas que tu resistencia disminuye, ¡hé aquí el almacén ideal para «cargar tus baterías»!

Fast Food: si buscas algún bocadillo para tomar fuerzas, ¡es ideal! Puedes consumir ahí mismo o llevártelo, ¡como quieras!
Sushi Bar: aquí encontrarás todo tipo de SUSHIS. ¡Pero cuidado: si abusas, aumentarás mucho de peso!
Shoe shop = Zapatería: trata de conseguir los zapatos que más te convienen. ¡Eso te daría mucha agilidad!

Astucias y consejos

Si compras un libro de astucias, podrás utilizarlas inmediatamente.

Stone Hands: Puñetazo rapidísimo que pondrá fuera de combate a tu adversario inmediata y definitivamente.

Dragon Feet: Patada tan rápida como el golpe precedente, pero aún más eficaz.

Grand Slam: Cuando tienes un arma entre las manos y la lanzas contra un enemigo, puede hacerle mucho mal. ¡Ten mucho cuidado y consérvala siempre en tu campo!

Fatal Steps: Salta sobre el vientre de tu enemigo cuando se encuentre en el suelo y le costará mucho trabajo levantarse.

Acro Circus: Salta mientras corres y efectuarás un salto acrobático que sorprenderá enormemente a tus enemigos.

Javelin Man: ¡Esta es una verdadera magia! Sólo tienes que atrapar a una de tus víctimas que yace sobre el suelo y proyectarla contra uno de tus adversarios. ¡Esos dos se acordarán del viajecito y te dejarán tranquilo el resto de su vida!

CONSEJOS DE JUEGO

- Observa a tu adversario: su comportamiento puede cambiar rápidamente. Puede volverse violento o echarse a correr sin avisar, depende a qué Gang pertenece.

- No golpees demasiado pronto, ya que algunos pueden acercarse a tí sólo para charlar un poco...

- Controla regularmente tu estado y adquiere vigor, pues es la mejor manera de prepararte a un eventual encuentro con los jefes de los Gangs.

- Ensaya todas las astucias posibles ¡quizá descubras alguna que no conoce ninguna otra persona!

- No olvides ir de compras y comer regularmente, ya que necesitas adquirir fuerzas: ¡es muy importante!

- Todo está permitido; puedes crear tu propio juego, pero sobre todo no olvides una cosa: ¡trata de ser siempre el más fuerte!

¡Y BUENA SUERTE!

PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

© INFOGRAMES 1991
© 1989 Technos Japan Corp.

Printed in Japan